JAMES BOND 007™

THE SPY WHO LOVED ME

LA SPIA CHE MI AMAVA



DOMARK

ENGLISH/
ITALIANO

THE GAME

James Bond and Soviet agent Anya Amasova form an unlikely alliance in this the most famous of Bond's escapades. Together they must investigate the recent disappearance of two submarines – one Russian and one British. Microfilm evidence suggests that they have been stolen by the power-mad Karl Stromberg. You are despatched to Sardinia to investigate Stromberg's plans at his underwater fortress Atlantis.

To assist you in your mission, Q has provided his revolutionary Submarine Car which, when kitted out, is armed to the teeth with a fantastic array of weaponry.

Q'S EQUIPMENT LIST

SUBMARINE CAR

On Land

Offensive Weapons:	Machine Gun, Missile Launcher, Ground to Air Missiles,
Rear Defenses:	Smoke Gun, Paint Jet, Vehicle Armour

Underwater

Offensive Weapons:	Explosive Bolts (4-way), Torpedoes (8-way), Laser gun
Rear Defenses:	Vehicle Armour

SPEEDBOAT

Offensive Weapon:	Missile Launcher
Defensive Weapon:	Smoke Gun

WET BIKE

Offensive Weapons:	Machine Gun (4-way), Micro Missiles (3-way), Laser gun
Defensive Weapon:	Vehicle Armour

All weapons are available from the Q-Truck, or as packages which can be collected en route.

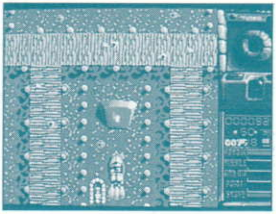
GAMEPLAY

Scene 1.

Bond and Anya collect the car from Q at the harbour and drive to their hotel. Take this opportunity to practise your driving skills and learn how to handle the car. There is a time limit – you have to get to the hotel in time to catch a boat which will take you to your meeting with Stromberg.



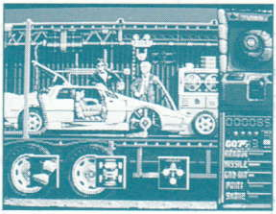
Use the car's terrific handling to avoid innocent people and traffic as you hurtle along the twisting roads to your destination. Drive over Q-Tokens to buy extra weapons for use in later scenes



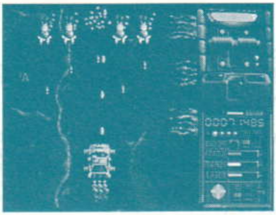
Having picked up the speedboat Bond must travel out to Stromberg's Atlantis, avoiding innocent swimmers, wooden piers and Stromberg's agents whose speedboats follow in hot pursuit

Scene 2.

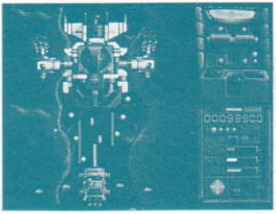
Having completed their meeting with Stromberg, Bond and Anya head back to their hotel. However, Stromberg's suspicions are aroused and he orders them killed.



Drive into the Q-Truck to buy weapons and to repair your car using the Q-Tokens you have collected.



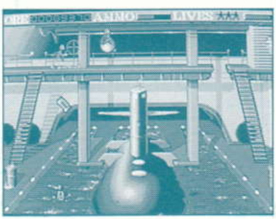
James decides to have another look at Atlantis – from underwater. You can only get into this scene by obtaining underwater capability from Q.



Use the extra weapons provided by Q to destroy large enemies.

Scene 3. (16-bit versions only)

Bond's visit to Atlantis confirms his suspicions about Stromberg. An American nuclear submarine is sent to destroy Atlantis; Bond joins Anya on board. However, Stromberg is one step ahead of the game and has the American sub captured and hidden inside a huge hollow supertanker. Bond escapes and releases the crews from the British, Russian and American submarines. Together they launch an attack only to find that Stromberg is in the control room, safe behind armour plated steel. Bond takes a detonator from the sub's nuclear missile and climbs onto a security camera in a death defying mission to blow a hole in the shielding.

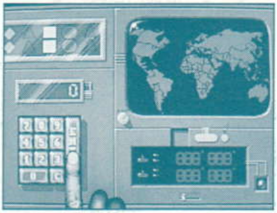


Defend Bond from the guards who rush out to attack him. Watch out for the enemy divers in the water – they will pop up anywhere. Remember, you must keep Bond safe until the nuclear charge explodes. Shoot magazines for extra ammunition.

Scene 4. (16-bit versions only)

Bond and the submarine crews rush into the control room only to find that they are too late! Stromberg has escaped taking Anya with him as hostage. His last action was to reprogram the British and Russian subs with their deadly nuclear missiles targeted on New York and Moscow. The resulting explosions will plunge the world into nuclear war while he hides beneath the waves in Atlantis. Bond has only one chance – to reprogram the targeting computer with the co-ordinates of the submarines before they reach their launch sites:

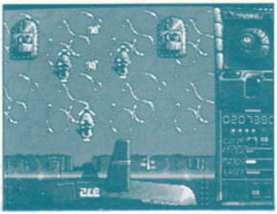
Submarine # 1: 039 048° (Degrees)
Submarine # 2: 038 022° (Degrees)



Match the master sequence of symbols with the symbols generated by your entered number sequence. Be quick! You have only one chance to stop Stromberg and his plans for global domination.

Scene 5.

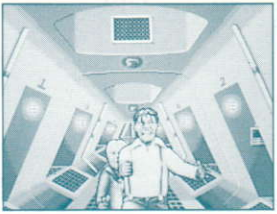
The US Commander has orders to destroy Atlantis even though Anya is still hostage. Bond is given one hour to rescue her. Using the specially modified Wet Bike flown in by Q, he must destroy its outer defenses and enter Atlantis.



Q has airdropped packages onto the surface for you to collect. Use these to destroy the various craft which are determined to stop you reaching your destination.

Scene 6. (16-bit versions only)

Bond runs down the corridors of Atlantis looking for Anya. Here he encounters Stromberg's forces and the enormous, bone-crunching henchman JAWS!



Hold off Stromberg's bodyguard until Stromberg panics and makes a run for it! Watch out! The near invincible JAWS has remained behind to settle old scores.

Controls:

Guide Bond using joystick or keyboard. Press fire to shoot and launch extra weapons. Hold down the fire key to operate the car's defense systems.

Keys:

16-bit:

Keyboard	**Joystick**
Q – Up/Accelerate	Push Up – Up/Accelerate
A – Slow/Down	Push back – Slow/Down
O – Left	Push Left – Left
P – Right	Push Right – Right
Space – Fire/Enter	Fire Button – Fire/Enter
H – Hold/Pause	

8-bit: Follow on screen instructions

Loading Instructions:

Disk:

Atari ST & Amiga:
Reset machine and insert game disk

IBM PC & Compatibles:
Boot with DOS 2.1 or higher. At prompt insert game disk and type A: and press ENTER or RETURN. Now type SPY and press ENTER or RETURN. Follow on screen instructions for graphic card selection.

Commodore 64/128:
Reset machine, insert disk and type LOAD"*",8,1
Amstrad CPC:
Reset machine, insert disk and type RUN "DISC"
Spectrum +3:
Place disk in drive and switch on. Press ENTER when the start up menu appears.

Cassette:

Commodore 64/128
Hold down SHIFT and press RUN/STOP key, then start tape.
Amstrad CPC:
Hold down CTRL and press ENTER Key. If you have a disk drive attached first type |TAPE. (| is obtained by holding down SHIFT and pressing @ key simultaneously)
Spectrum 48/128:
Type LOAD"" and press ENTER, then start tape.

Loading Problems:

Please consult the manual supplied with your machine for more detailed loading instructions. One of the most common causes for load failure of cassettes is dirty heads on the tape recorder.

Viruses:

Many disks returned to us contain viruses causing games to stop loading. Do not accept pirated games as they often contain virus programs which can ruin your entire software collection. Always 'write-protect' your disks to prevent infection.

Authors Note:

The programmers would like to thank you for purchasing this, their fifth Bond game, and to remind you that they are on royalties – so please don't pirate this game!

IL GIUOCO

James Bond e l'agente sovietico Anya Amasova, in questa avventura, la più famosa dell'agente 007, si ritrovano collaboratori improbabili, insieme dovranno indagare sulla recente scomparsa di due sottomarini – uno sovietico ed uno britannico. Secondo un misterioso microfilm sarebbero stati sequestrati dal megalomane Karl Stromberg. Siete inviati in missione in Sardegna ad indagare sui piani di Stromberg nella sua fortezza sottomarina, Atlantis.

Per aiutarvi nella vostra missione, Q vi ha fornito la sua rivoluzionaria macchina subacquea, la "Submarine Car", la quale, in pieno assetto da guerra è dotata di una fantastica gamma di sistemi d'arma.

ELENCO DELL'EQUIPAGGIAMENTO FORNITO DA Q

LA MACCHINA SUBACQUEA "SUBMARINE CAR"

A Terra

Armi da Offesa: Mitragliatrice, Lanciamissili, Missili Terra-Aria.
Difese da Retroguardia: Cannone Fumogeno, Spruzzatore di Vernice, Corazza Blindata.

Sott'Acqua

Armi da Offesa: Builoni Esplosivi (quadridirezionali), Torpedini (a otto direzioni), Cannoncino Laser.
Difese da Retroguardia: Corazza Blindata.

Motoscafo – "Speedboat"

Armi da Offesa: Lanciamissili.
Armi da Difesa: Cannone Fumogeno.

Motomarina – "Wet Bike"

Armi da Offesa: Mitragliatrice (quadridirezionale), Micromissili (a otto direzioni), Cannoneino Laser.
Armi da Difesa: Corazza Blindata.

Tutti gli armamenti sono disponibili dal "Q-Truck", o sotto forma di pacchi prelevabili lungo il percorso.

SEQUENZA DI GIUOCO

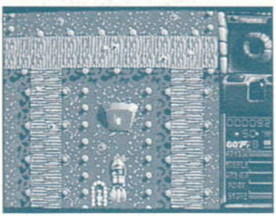
Scena I.

007 e l'agente sovietico Anya, prendono in consegna la macchina da Q al porto e si avviano verso il loro albergo. Avvaletevi di questa opportunità per prendere pratica con la macchina e di mettere alla prova le vostre capacità da pilota. Vi è un limite di tempo – dovrete arrivare in albergo con tempo sufficiente per imbarcarvi sulla barca che vi porterà al vostro incontro con Stromberg.



Sfruttate l'incredibile tenuta di strada del vostro veicolo per evitare i passanti e le altre macchine che vi vengono incontro mentre vi precipitate lungo le strade tortuose verso la vostra destinazione.

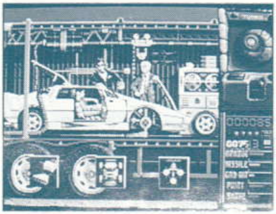
Cercate di passare sopra ai gettoni "Q Tokens" in modo da poter comprare armi supplementari che vi serviranno nelle scene successive.



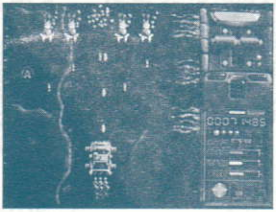
Avendo preso in consegna il motoscafo, l'agente Bond 007 dovrà ora avviarsi al largo verso l'Atlantis di Stromberg, evitando i bagnanti, le banchine in legno e gli agenti di Stromberg che lo inseguono da vicino, nei loro motoscafi, in una eccitante cavalcata sulle onde.

Scena II

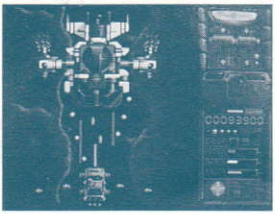
A seguito dell' incontro con Stromberg, gli agenti Bond e Anya si dirigono verso il loro albergo. Stromberg, però, nel frattempo si insospettisce e da ordini per la lora eliminazione.



Entrate ne furgone "Q-truck" per acquistare nuove armi e per effettuare le riparazioni ed i rifornimenti dei quali il vostro mezzo ha bisogno: userete i gettoni "Q-Tokens" che avrete acquisito lungo il percorso.



L'agente James Bond decide di fare un'altra visita ad Atlantis – questa volta però sott'acqua. Riuscirete ad entrare in questa scena solamente dopo aver ottenuto "capacità subacquee" da Q.



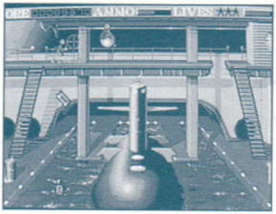
Avvaletevi delle armi supplementari fornite da Q, per distruggere i nemici più grandi.

Scena III (solo versioni a 16-bit)

La visita di Bond ad Atlantis porta conferma che i sospetti nutriti verso Stromberg sono ben fondati. Un sottomarino nucleare USA viene inviato per la distruzione di Atlantis; Bond ed Anya saranno a bordo.

Tuttavia, Stromberg ha una mossa di anticipo e fa catturare il sottomarino americano, nascondendolo all'interno di una enorme superpetroliera. Bond riesce a fuggire e a liberare gli equipaggi del sottomarino britannico, di quello sovietico e di quello americano. Insieme lanciano un'assalto, ma Stromberg, nel frattempo, si è rifuggiato nella Sala di Controllo, riparato dietro ad una corazza blindata in acciaio.

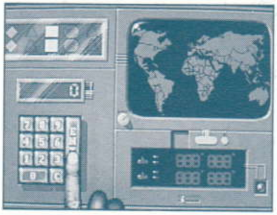
L'agente Bond, armato di un detonatore preso da un missile nucleare a bordo del sottomarino, si aggrappa ad una telecamera di sicurezza in uno spericolato tentativo di perforare lo schermo blindata.



Sarà vostra compito difendere l'agente 007 dalle guardie che gli si avventano addosso. Attenti però ai sub del nemico che potranno comparire ovunque. Ricordatevi: dovrete assicurare l'incolumità di Bond fino alla detonazione della carica nucleare. Sparate i caricatori per ottenere ammunizioni supplementari.

Scena IV (solo versioni a 16-bit)

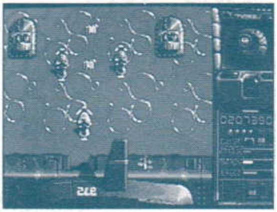
Bond, accompagnato dagli equipaggi dei sottomarini, si affretta verso la Sala di Controllo: ahimè troppo tardi. Stromberg è riuscito a fuggire, prendendo Anya come ostaggio. La sua ultima mossa è stata quella di riprogrammare il sottomarino britannico e quello sovietico, in modo che i loro micidiali missili siano puntati su Nuova York e Mosca. Le orrende conseguenze scateneranno una guerra mondiale nucleare mentre egli si ripara sotto le onde ad Atlantis. Bond ha solo una possibilità: riprogrammare gli elaboratori di tiro con le coordinate degli stessi sottomarini prima che questi raggiungano le posizioni prestabilite per il lancio: Sottomarini # 1: 039 048° (Degrees)
Sottomarini # 2: 038 022° (Degrees)



Dovrete fare in modo che la sequenza simbolica, derivata dalla sequenza numerica da voi impostata, combaci con quella principale. Affrettatevi: avrete solo una possibilità per fermare Stromberg e vanificare i suoi plani di dominazione mondiale!

Scena V.

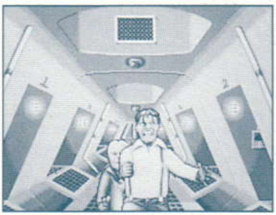
Il Comandante delle forze armate USA ha ricevuto ordini per la distruzione di Atlantis, benché Anya vi sia ancora prigioniera. Verrà concessa solamente un'ora a Bond per tentare di salvaria. Egli dovrà distruggere le difese esterne e varcare il confine di Atlantis con l'aiuto della Motomarina speciale "Wet Bike" aviotrasportata specialmente per l'occasione da Q.



Q ha organizzato il lancio aereo di pacchi speciali, sulla superficie del mare, che dovrete raccogliere. Utilizzateli per distruggere i vari mezzi che tenteranno di impedirvi di raggiungere la vostra destinazione.

Scena VI (solo versioni a 16-bit)

Bond si precipita lungo i corridoi di Atlantis alla ricerca di Anya. Qui incontrerà le forze di Stromberg ed il temibile maciste "JAWS"!



Impegnate la guardia personale di Stromberg fino a quando egli non capituli al panico e tenti una Fuga disperata. Attenti : il pressoché invincibile maciste "JAWS" è rimasto indietro per regolare un vecchio conto!

Comandi:

Controllate l'agente Bond con la paletta o con la tastiera. Premere "Fire" per aprire il fuoco e per lanciare le armi supplementari. Tenere premuto il tasto "Fire" per attivare i sistemi di difesa della automobile.

Tasti:

16-bit:

Tastiera	-Paletta
Q – Su/Accelerare	Spingere in su-Su/Accelerare
A – Rallent./Giù	Spingere indietro-Rallent./Giù
O – Sinistra	Spingere a sinist, – Sinistra
P – Destra	Spingere a destra-Destra
Spazio-Fuoco/Invio	Tasto Fire-Fuoco/Invio
H – Hold/Pausa	

8-bit: Seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo.

Istruzioni per il caricamento:

Disco:

Atari ST e Amiga:
Resettare la macchina ed inserire il disco giuoco.

PC IBM e compatibili:
Inizializzare con DOS 2,1 o maggiore. Al comparire del prompt, inserire il disco giuoco e battere A: seguita da Invio o Return. Ora battere SPY seguito dall'Invio o Return. Seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo per quanto riguarda la selezione della scheda grafica.

Commodore 64/128:
Resettare la macchina, inserire il disco e battere LOAD"*",8,1

Amstrad CPC:
Resettare la macchina, inserire il disco e battere RUN "DISC"

Spectrum +3:
Inserire il disco e accendere la macchina. Premere ENTER quando apparirà il menu iniziale.

Cassetta:

Commodore 64/128:
Tenere premuto lo SHIFT e premere il tasto RUN/STOP, fare partire il nastro.

Amstrad CPC:
Tenere premuto il tasto CTRL e premere il tasto ENTER. Se avete una unità disco collegata premere prima | TAPE. (il carattere | si otterrà tenendo premuto lo SHIFT e premendo conteporaneamente il tasto @).

Spectrum 48/128:

Battere LOAD"" e premere ENTER, fare partire ora il nastro.

Problemi di Caricamento:

Fare riferimento al manuale fornito col vostro sistema per avere maggiori dettagli circa le procedure di caricamento. Una delle cause principali di malfunzionamento all'atto del caricamento è costituita da testine sporche sull'unità nastro.

Virus:

Molti dei dischi che ci vengono spediti contengono dei virus che potrebbero causare inceppi all'atto del caricamento: non accettate copie pirata che potrebbero distruggere la vostra intera collezione software. Attivate sempre la protezione contro la scrittura su i vostri dischi per evitare il contagio.

Nota dell' Autore:

I programmatori vi ringraziano per aver comprato questo nostro giuoco Bond: il quinto nella collana, e vi ricordano che essi vengono remunerati per mezzo dei diritti d'autore. Vi preghiamo dunque di non fare copie pirata del nostro giuoco.

Programmed by: The Kremlin

Published by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44(0)81-780 2224 Amiga & Atari ST Screenshots